

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab VI bagian ke-7 tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 28 ayat (3) disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Dalam Undang-undang yang sama pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan, pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, maka keterampilan berhitungpun harus juga disajikan dengan bermain yang menyenangkan serta menggunakan media dan metode pembelajaran dengan teknik yang menarik.

Dalam proses pembelajaran yang baik, guru harus merencanakan suasana pembelajaran secara matang agar anak mendapatkan kesempatan berinteraksi dengan optimal (Saputra, 2005:6). Dalam interaksi ini, anak akan membentuk komunitas yang memungkinkannya untuk menyukai proses belajar.

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui bermain. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan (Depdiknas, 2007:1)

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orborn (1981) perkembangan intelektual pada anak berkembang sangat pesat pada kurun usia nol sampai dengan pra-sekolah (4-6 tahun). Oleh sebab itu, usia pra-sekolah sering kali disebut sebagai “masa peka belajar”. Pernyataan didukung oleh Benyamin S. Bloom yang menyatakan bahwa 50% dari potensi intelektual anak sudah terbentuk usia 4 tahun kemudian mencapai sekitar 80% pada usia 8 tahun.

Hurlock sebagaimana dikutip Depdiknas (2007:5) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas

perkembangan selanjutnya. Piaget juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya.

Sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas, permainan berhitung di Taman Kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu: penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Banyak waktu yang terhabiskan secara percuma tanpa hasil, bahkan sering memunculkan ekses-ekses yang tidak diinginkan oleh pendidik atau guru sendiri. Keinginan guru untuk mengaktifkan anak sudah benar. Hal ini terlihat dari upaya guru untuk selalu menjadikan anak aktif dalam setiap aktivitas belajarnya, namun dalam pelaksanaannya ternyata masih belum sesuai dengan kaidah pembelajaran berhitung yang lebih memberdayakan anak, oleh karena itu diperlukan media yang dapat membuat anak lebih tertarik terhadap penyampaian materi berhitung di Taman Kanak-Kanak.

Oemar Hamalik dalam Fatah (2005:125) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Diantara media pendidikan, foto atau gambar adalah media yang paling umum dipakai, dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Sedangkan menurut Basyirudin (2002:11) menyebutkan bahwa tujuan penampilan berbagai jenis gambar ini

adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan pengertian diatas, media gambar adalah media yang berupa gambar atau foto yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Kepala BA Aisyiyah IV Tegal Sepur Klaten Tengah, Klaten menyatakan bahwa dalam pembelajaran permainan berhitung diperlukan media yang dapat mempermudah anak dalam menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu untuk dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan beberapa persyaratan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan, salah satu diantaranya adalah penggunaan media, penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan.

Pembelajaran kemampuan menghitung khususnya berhitung di BA Aisyiyah IV Tegal Sepur Klaten Tengah, Klaten selama ini hasilnya belum optimal, hal ini terbukti dari respon anak didik yang jumlah total 20 anak yang dapat menghitung dengan benar hanya 5 anak (25%), hal tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: faktor yang berasal dari guru, anak, kondisi lingkungan, materi, serta metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini ditulis untuk mengetahui apakah dengan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di BA Aisyiyah IV Tegal Sepur Klaten Tengah, Klaten.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan kemampuan berhitung melalui media gambar pada kelompok A di BA Aisyiyah IV Tegal Sepur Klaten Tengah, Klaten.

C. Rumusan Masalah

Apakah melalui media gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di BA Aisyiyah IV Tegal Sepur Klaten Tengah, Klaten tahun ajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui media gambar bagi anak kelompok A di BA Aisyiyah IV Tegal Sepur Klaten Tengah, Klaten

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar pada anak kelompok A di BA Aisyiyah Tegal Sepur Klaten Tengah, Klaten tahun ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a) Dapat menambah teori tentang berhitung 1-5
- b) Memberi sumbangan referensi di bidang psikologi perkembangan,

terutama perkembangan pada masa awal anak-anak

- c) Memberi sumbangan referensi di bidang psikologi pendidikan, terutama bagi pendidikan anak usia dini

2. Manfaat praktis:

a. Bagi Siswa.

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak
- 2) Dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berhitung dengan media gambar

b. Bagi Guru

- 1) Memahami Menambah kemampuan berhitung pengalaman guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan
- 2) Mampu memanfaatkan strategi secara optimal, tepat dan cermat.
- 3) Mampu menstimulasi anak-anak untuk semakin meningkatkan kemampuan berbicara secara sederhana, efektif dan tepat.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi sekolah demi peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua akan pentingnya kemampuan berhitung pada anak dengan media gambar.